

2. STUDI LITERATUR

Animator merupakan aktor dan pentingnya untuk mempelajari ekspresi dan gestur dan makna dibalik gerakan tersebut yang kita lakukan dalam keseharian hidup (Williams, 2001). Untuk lebih mengerti makna dibalik gerakan, penulis menjabarkan beberapa teori untuk membantu mengategorikan dan mengerti makna dibalik gerak.

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Dalam komunikasi nonverbal berada konsep kode nonverbal yaitu konsep yang menyatakan bahwa komunikasi nonverbal dapat dibagi menjadi berbagai aspek seperti *attire, proxemics, chronemics, kinesics, haptics, oculusics, vocalics*, dan *olfactics*
2. Gestur merupakan cara komunikasi nonverbal yang menggunakan gerakan untuk menunjukkan emosi dan status seseorang. Dalam medium animasi gestur merupakan alat yang animator dapat gunakan untuk bercerita
3. Seperti sebuah aktor, animator bertugas untuk meyakinkan penonton bahwa sebuah tokoh memiliki kehidupan dan kemampuan untuk berpikir dan beremosi.

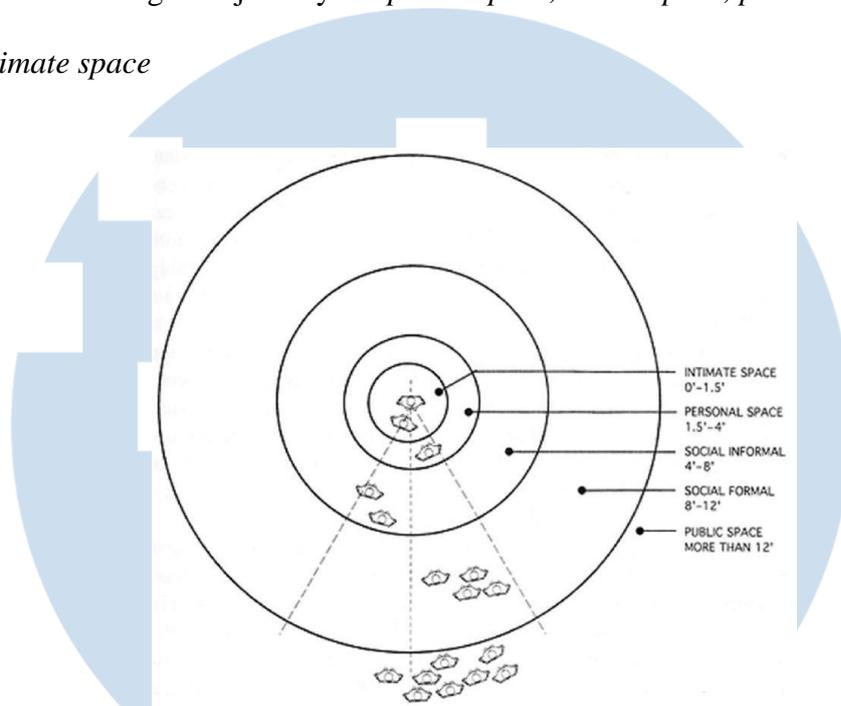
2.2.TEORI KODE NONVERBAL

Dalam bab 5 buku *Intercultural Communication: A Reader* memberi introduksi kepada konsep kode nonverbal yang membagi komunikasi nonverbal menjadi 8 kategori yaitu *attire, proxemics, chronemics, kinesics, haptics, oculusics, vocalics*, dan *olfactics*. Sebab pembahasan berkait dengan cara gerak tokoh maka penulis hanya akan membahas 4 dari 8 kategori tersebut. (Andersen, 2002)

Kinesics berhubungan dengan ekspresi muka, gerak tubuh dan gestur tangan. Tipe komunikasi nonverbal ini yang sering kali menjadi fokus diskusi saat membahas komunikasi nonverbal. *Kinesic* dapat dibagi lagi menjadi *emblems, illustrators, affect displays, adaptors*, dan *regulators*. (University of Minnesota Twin Cities, 2016)

Proxemics merupakan komunikasi melalui ruang pribadi dan jarak antara individu dalam situasi sosial. Jarak antara dua individu dapat menunjukkan tingkat

keakraban antara dua individu, jarak dekat berarti kedua individu akrab dengan satu sama lain dan jarak jauh mengkomunikasikan rasa tidak nyaman atau asing. Tingkat jarak tersebut dibagi menjadi 4 yaitu *public space*, *social space*, *personal space*, dan *intimate space*



Gambar 2.1 Diagram teori *proxemics*
Sumber: John Bingham-Hall (2019)

Haptics adalah komunikasi melalui sentuhan. Sentuhan antara individu dapat membawa implikasi positif ataupun negatif dalam bentuk sayang atau kekerasan. Komunikasi seperti salaman tangan merupakan bagian besar dari kesan pertama seseorang yang mempengaruhi bagaimana individu tersebut membayangi kepribadian diri orang lain.

Oculusics terkadang dianggap sebagai bagian dari *kinesics* merupakan komunikasi yang memberi makna terhadap cara mata berkedip, dan bergerak. Tatapan mata dan kontak mata memiliki berbagai fungsi seperti mengatur interaksi, mengamati interaksi, menyampaikan informasi, dan menjalin hubungan interpersonal. Perilaku mata berhubungan dengan emosi dan atau personalitas seseorang. (University of Minnesota Twin Cities, 2016)

2.3. TEORI GESTUR

Gerakan sendiri dapat berkontribusi kepada komunikasi dan pembuatan makna (Beer, 2009). Dalam medium animasi dan medium gambar, gestur merupakan sebuah alat untuk bercerita. Gestur dilihat sebagai gambaran eksternal yang

menandakan dunia internal karakter (Kundert-Gibbs & Kundert-Gibbs, 2009). Gestur dapat diekspresikan secara nonverbal melalui *kinesics* dan gerakan tubuh. Seseorang yang mengangkat tangan dan mengayunkannya ke udara dapat menghasilkan berbagai makna bagi penerima. Dengan cara ini, gestur juga merupakan bahasa yang terbuat dari energi kinetik. (Mohamed & Nor, 2015)

Gestur lebih kuat daripada kata-kata dan sebaiknya kita membatasi penggunaan kata-kata sebanyak mungkin dan menjelaskan segala sesuatu se jelas mungkin melalui pantomim. Kita seharusnya merasa bahwa kita hanya memiliki tubuh untuk menceritakan cerita (Williams, 2001).

Sebuah studi tentang ekspresi tubuh pada agen animasi memisahkan gerakan yang digunakan dalam penelitian menjadi 4 tindakan yang meliputi gerakan kepala, gerakan batang tubuh, gerakan lengan kiri, dan gerakan lengan kanan. Mereka menemukan bahwa gerak tangan dan tubuh seseorang mampu menunjukkan keadaan emosi seseorang. Gestur sedih ditunjukkan dengan gerak yang identik mengecil dan menjauh. Gestur untuk frustrasi yang digunakan terdiri dari campuran gerakan menggelengkan kepala, condong ke depan, dan tangan yang terentang ke depan. (Meyer et al., 2021)



Gambar 2.2 Contoh Gestur terbuka (kiri) dan tertutup (kanan)
Sumber: Action! Acting Lessons for CG Animators (2009)

2.4. TEORI AKTING DALAM ANIMASI

Seorang animator dan aktor memiliki tugas yang sama yaitu membuat sebuah karakter yang terlihat hidup, mampu bercerita, dan menggerakkan penonton. (Kundert-Gibbs & Kundert-Gibbs, 2009). Richard Williams mengatakan kita melakukan akting di hidup keseharian, kemampuan untuk mengetahui apa yang diinginkan dan kenapa lalu menunjukkan hal tersebut merupakan akting. Menurutnya tugas animator merupakan mendalami karakter, dengan jelas menunjukkan titik fokus adegan, dan menggambarkan pemikiran tokoh (Williams, 2001).



Gambar 2.3 Contoh akting dalam animasi
Sumber: Animator's Survival kit (2001)

Animasi yang bagus berbeda dari realitas dalam beberapa hal. *Exaggeration* adalah salah satu yang paling umum digunakan. Aura yang lebih besar dari kehidupan dalam animasi ini bertujuan untuk mengkristalkan inti emosi dan aksi dalam bentuk yang sangat jelas (Kundert-Gibbs & Kundert-Gibbs, 2009). *Exaggeration* khususnya cocok untuk memperkuat ekspresi emosional dan diyakini memungkinkan perluasan rentang gerakan wajah untuk menciptakan versi yang lebih ekstrem dari gerakan yang sama. Intensitas persepsi ekspresi wajah berkurang dengan berkurangnya realisme (Mäkäräinen, 2019).

Sebuah percobaan mengungkapkan bahwa karakter kartun kurang menarik daripada karakter yang lebih realistis dan efeknya diperkuat ketika karakter kartun disajikan dengan gerakan yang dibungkam dan karakter yang lebih realistis disajikan dengan gerakan yang dibesar-besarkan (Hyde et al., 2013). Walt Disney percaya mencari inti dari segala hal dan mengembangkan esensi dari yang

ditemunya. Jika seorang karakter sedih, buatlah dia lebih sedih: ceria, buatlah dia lebih ceria; khawatir, lebih khawatir; liar, buatlah dia lebih liar (Thomas & Johnston, 1981).

Seorang aktor mampu mendalami karakter dengan berbagai cara, salah satunya berkaitan dengan gerakan dan kualitas gerakan tersebut. Kualitas di sini merupakan kata tambahan yang memberi konteks kepada gerakan utama seperti kecepatan, energi, kekuatan, dan lainnya. Dalam proses akting Chekhovian berada sebuah rumus untuk membantu aktor menghasilkan emosi yang dapat di percaya. $\text{Kualitas} + \text{aksi} = \text{emosi}$ menyatakan jika seseorang melakukan sebuah aksi dengan kualitas tertentu maka emosi yang sesuai akan muncul. Contoh yang diberi merupakan tonjokan karakter yang dilakukan dengan keras maka akan muncul emosi amarah. (Kundert-Gibbs & Kundert-Gibbs, 2009)

2.5. 12 PRINSIP ANIMASI

Pada masa awal animasi Disney, istilah-istilah baru mulai muncul di lingkungan studio. Istilah-istilah seperti "aiming" dan "overlapping" serta "pose to pose" menandakan bahwa beberapa prosedur animasi secara perlahan telah diidentifikasi dan diberi nama. Animator terus mencari metode yang lebih efektif untuk menghubungkan gambar-gambar satu sama lain dan menemukan beberapa pendekatan yang tampaknya menghasilkan hasil yang bisa diprediksi. Setiap proses ini dianalisis, diperbaiki, dan menjadi topik pembicaraan yang serius. Ketika seniman-seniman baru bergabung dengan tim, mereka diajarkan praktik-praktik ini seolah-olah itu adalah prinsip-prinsip dasar yang harus dikuasai dalam bidang animasi (Thomas & Johnston, 1981). Praktik-praktik tersebut kemudian menjadi apa yang saat ini dikenal sebagai prinsip-prinsip fundamental dalam animasi yaitu:

1. *Squash and Stretch*

Saat sebuah objek bergerak, objek tersebut akan mengalami perenggangan dan pemadatan sesuai dengan gerak. Posisi yang dipadatkan dapat menggambarkan bentuk yang tekompul dan dipaksa bersama-sama. Posisi yang direntangkan selalu menunjukkan bentuk dalam kondisi yang sangat diperpanjang.

2. *Anticipation*

Pada intinya, hal ini berkaitan dengan hubungan sebab dan akibat. Penonton harus dipersiapkan untuk gerakan selanjutnya dan mengantisipasinya sebelum terjadi secara nyata. Ini dicapai dengan mendahului setiap tindakan utama dengan gerakan spesifik yang mengantisipasi bagi penonton apa yang akan terjadi selanjutnya.

3 *Staging*

Staging adalah penyajian ide sehingga disampaikan dengan jelas dan tidak diragukan lagi. Sebuah aksi diatur agar mudah dipahami, sebuah kepribadian mudah dikenali, sebuah ekspresi dapat terlihat, dan sebuah suasana dapat mempengaruhi penonton.

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Berada dua pendekatan animasi. *Straight ahead* berarti seorang animator menganimasi secara kronologis. *Pose to Pose* berbicara tentang proses di mana animator melakukan *keypose* terlebih dahulu lalu melakukan *breakdown inbetween*

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Saat sebuah karakter berhenti atau bergerak ia tidak akan bergerak sekaligus. Sebuah bagian tokoh selalu bergerak setelah dan sebelum bagian tokoh lain.

6. *Slow In and Slow Out*

Dalam ilmu fisika *Slow In and Slow Out* juga disebut inersia. sebuah objek tidak akan tiba-tiba bergerak cepat dari posisi diam dan tidak akan berhenti tiba-tiba tanpa gaya tambahan. Dalam animasi hal ini ditunjukkan dengan peningkatan jumlah *frame* di sekeliling *keyframe*

7. *Arcs*

Secara singkat, gerakan sebagian besar makhluk hidup cenderung mengikuti jalur yang melengkung.

8. *Secondary Action*

Gerakan tambahan yang memperkuat gerakan utama.

9. Timing

Jumlah gambar yang digunakan dalam setiap gerakan menentukan lamanya aksi tersebut di layar. Dua gambar kepala dapat mengkomunikasikan beragam ide tergantung pada pemetaan waktu yang digunakan.

10. Exaggeration

Gerakan yang dilebihkan agar inti dari gerakan tersebut terlihat secara jelas.

11. Solid Drawing

Gambar memiliki bobot, kedalaman, keseimbangan, dan mempertahankan bentuk dan volumenya selama bergerak.

12. Appeal

Kualitas daya tarik, kesederhanaan, komunikasi, dan magnetisme sebuah gerakan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA